Xenomagic
Ulyssea

Notes d'Intention

Les joueuses sont invité.es a traiter respectueusement les genres et pronoms des unes des autres. Que ce soit pendant la partie ou en dehors de la partie. Ainsi que traiter respectueusement les personnes xenogenres et les interpréter le plus respectueusement possible.

Ce jeu est profondément queer et lgbti+, il n'est pas destiné a être joué de manière hétéronormative (=cad penser que le monde est uniquement hétéro et cisgenre).

No Facist Rule

Ce jeu prône la no-facist rule dOlivia Rills. Les fachos ne sont pas les bienvenu.es à nos parties et conventions, ainsi que leurs complices.

Si vous êtes un.e facho, vous n'êtes pas le bienvenu.e dans ce jeu. C'est contre les règles.

CW : Transidentité, Magie

TW : Mention de Transphobie, Xénophobie, Solitude
Sécurité émotionnelle : Lignes et Voiles, Carte X.

Les Xenomagus

Nous suivons, jouons et interprétons des personnages xenogenres aux pouvoirs extraordinaires dans ce récit. Appelé-es les Xenomagus.

Un-e Xenogenre est une personne qui se définit comme non-binaire (ni homme, ni femme) et s'identifie au moyen de métaphores, d'analogies, de concepts…

Un-e Xenomagicien-ne ou Xenomagus est une personne dont les pouvoirs magiques se sont manifestés par la découverte de leur identité transgenre.

Iels ont appris leur nature extraordinaires dans toutes sortes de circonstances, l'ont toujours sut sans le dire, ou l'ont appris du jour au lendemain sans crier gare.

Iels ont été accepté-es et ont accepté-es avec positivité leur nature, ou-et subis un parcours semé d'embûches a cause de leur xenogenre et xenomagie. Fardeau ou cadeau, iel ont appris qu'ils n'étaient pas comme les autres... ressentaient et voyaient différemment le monde.

Iels en ont faits une force et en ont tirés des pouvoirs extraordinaires.

Les Xenomagus s'arrêtent rarement longtemps au même endroit. En dehors de leurs missions iels occupent les maisons de leurs mécenes, appartements gracieusement offerts, leurs propres manoirs ou laboratoires, ou bien chez leur famille… Leurs voyages les amènent a travers des contrées lointaines, des paysages naturels et dangereux, ou encore auprès de lieux d'intrigues dignes de bancs de piranhas.

Iels peuvent avoir toutes sortes de possessions, ateliers, ingrédients de rituels, objets magiques, connaissances et bibliothèques, dans la limite du raisonnable.

Iels recoivent de nombreuses missives de part le monde, de la part de personnes ordinaires ou de créatures et personnalités tout a fait spéciales.

Leur but est de combattre le Désordre, aider les autres, et protéger le Monde afin qu'il ne sombre pas dans le Chaos.

Jouer à Xenomagic

Matériel

Jeu de 54 cartes

Définitions

Une péripétie (tour de jeu) peut être une situation sociale, enquête, exploration, combat…

Les PM (Points de Magie) représentent le nombre de cartes en main.

Vide-Magie

Une personne sans PM attaqué-e perd automatiquement 1PM (1 carte). Une personne sans PM ne peut plus agir de la péripétie.

Déroulement du Tour

Les Xenomagus agissent dans l'ordre qu'iels souhaitent. Le Désordre (MJ) choisit d'agir en premier ou en dernier.

Chaque Xenomagus combat le Désordre seul-e ou peut combiner ses cartes avec un-e autre Xenomagus. Alors iels résoud-lvent l'action face au Desordre en décrivant ce qu'iel-s souhaite-nt faire. Cette étape est appelée le Défi

Les cartes sont misées face cachées et révélées lorsque lea Xenomagus et le Destin sont sûr-es de leur choix.

Si le Désordre gagne iel décrit la résolution de l'action, sinon le-s Xenomagus décrive-nt la résolution du Défi

Les cartes se révolvent une à une. Lea perdant-e perd une carte de sa main jusqu'a la fin de la péripétie.

Puissance des Cartes

As > Roi > Dame > Valet > 10

Coeur > Carreau > Trefle > Pique

Joker : annule les actions du défi

Cartes par tour

Xenomagus

3 PM, 1PM au début du tour

Désordre (MJ)

Difficulté selon le défi

Facile : 2 PM par PJ, pioche 1

Moyenne : 3 PM par PJ, pioche 2

Difficile : 4 PM par PJ, pioche 3

A la fin du tour, tout le monde regarnis sa main et défausse les cartes en trop.

Le Désordre représente la face chaotique de la magie, du monde auquel sont confrontés les Xenomagus. Iel place les Xenomagus au centre du récit, les aide et les conseille, mais aussi organise les combats et leur donne des frissons.

Cochez et remplissez à votre guise les pages suivantes.

La Magie dans le Monde

□ est utilisée jusqu'à certains degrés, mais les Xenomagus sont les + réputés et les + puissants

□ existe mais provoque la peur, les Xenomagus sont ostracisés ou-et craints

□ est uniquement créée et manipulée par les Xenomagus

□ est une profession comme une autre mais dont son expression, apprentissage, sont contrôlés

□ existe, la plupart des magies sont accessibles pour la plupart des gens et omniprésente

□ est conditionnée par l'héritage familial ou-et le hasard, le monde est divisé entre les Avec-Magies et Sans-Magies

□

La Xenomagie

□ Demande beaucoup d'énergie et de grands sacrifices, beaucoup de composants ou des rituels longs et contraignants

□ Demande peu d'énergie et est utilisable a volonté

□ Demande des incantantions, gestes, petits objets et ingrédients spécifiques pour fonctionner

□ Nécessite des objets magiques ou familiers personnels permettant de catalyser et d'améliorer leurs pouvoirs

□ Nécessite des alliances avec des forces plus ou moins obscures

□ Nécessite de plus ou moins longs entraînements pour maîtriser les différentes écoles et pouvoirs

□

Les Xenomagus

□ sont indépendants, proposent leurs services sous des guildes ou sous leur propre nom

□ sont des agents d'Etat assermentés qui doivent rendre compte à leur hiérarchie (nommez le service ou-et la personne)

□ sont des aventuriers/voyageurs comme les autres

□ sont protégés par un.e Monarque spécifique, comme Agents de celle.ui-ci (nommez la personne spécifique et choisissez son gouvernement)

□ sont garants de la réputation de leurs écoles ou clubs de magie, y participent

Portrait/Description

Joué.e par :
Nom :
Pronom :
Xenogenre :

Magies

Relations

Objectifs

Quel-le type de Xenomagus êtes vous?

Comment avez vous découvert votre magie?

Quelle a été votre réaction ?

Quelles ont été les réactions de vos proches?

Que s'est il passé ensuite? Comment s'est passé votre aprentissage?

Pourquoi avez-vous décidé de devenir Xenomagus?

Quelle est votre magie et vos sorts préférée?

Comment vous sentez vous aujourd'hui?

Dans quelles circonstances avez vous rencontré les autres xénomagus du groupe et quelles sont vos relations?

Que pensez-vous du Désordre? Est-ce quelque chose de bénéfique ou maléfique?

Quel sont vos objectifs? Vos buts? Vos aspirations?

Ce que vous souhaitez obtenir ou accomplir?

Liste non-exhaustives des Xenogenres

Astralgender (signes astraux…)
Colorgender (couleurs)
Necrogender (mortvivants, faucheuse…)
Faunagender (animaux, insectes…)
Gendersea (mer, océan…)
Healgender
Astralgender (planetes, astres..)
Lovegender
Musicgender
Numbergender
Mythgender (créatures mytholiques, incarnations d'anciens mythes…)
Circgender (personnalités, héro.înes…)
Daimogender (anges, démons, diables…)
Robotgender
Combatgender
Dollgender
Farygender
Dryadgender
Elementgender (=éléments naturels…)
Rocgender, Terragender, Seagender, Windgender
Foodgender
Gigagender
Giftgender
Arcanagender (cartes de tarot…)
King.QueenGender
Makeupgender
Paintgender
Liquidgender
Technogender
Vampiregender

La diversité des xénogenres est infinie, adaptables et propres a chacun.es. N'hésitez pas a en inventer, les modifier, les interpréter.

Vous pouvez également jouer un.e personne xenogenre en questionnement sur son genre.

Prétirés

QUINN-KINN

Xenogenre : ArcanaGender

Les pouvoirs du Tarot sont les tiens, chaque carte apporte le bonheur ou le malheur : à l'endroit ou à l'envers, telles sont les significations du Destin que tu sais interpréter et délier les fils. Là ou tout est flou, tu sais quel est le bon chemin à prendre. Tes cartes sont magiques mais aussi physiques, toutes ayant leur caractère et leurs pouvoirs spécifiques. Tu es toi-même la carte en haut du paquet qui brasse la pioche. Oracle, invocateur, guide, joueur, tu es tout cela à la fois et le hasard n'a pas de secrets pour toi.

FAUCHARD-E

Xenogenre : Necrogender

Tu es la Mort Personnifiée. Tu écoutes les morts, les esprits, toute créature de l'au-delà. Tu les contrôles, passe des pactes, est ami-e avec elleux. Tu sais que la Mort n'est qu'un passage vers un autre monde, tu terrorises ou consoles les vivant de cet état de matière physique à la matière ectoplasmique. Tu es garant-e ou observateur-ice des décédés et futurs décédés. Sous tes apparences de psychopompes tu prédis quand la mort va frapper. Nul autre que toi sait ce qu'est véritablement la Mort, et donc, un-e Faucheur-se.

XERRAS-OS

Xenogenre : Terragender

Tu es la Terre du présent et des anciens temps. Tu ressens chaque morceaux, contrôle chaque matière proche de la terre. Tu parles à ses habitants qui courent et qui rampent. Tu écoutes chuchoter les pierres et déplace les montagnes. Tu crées des paysages naturels grimpants vers les cieux et en aplanis d'autres. Tu creuses et ne fais qu'un avec la matière. Là ou il y a la terre tu ne mourras jamais, là ou il y a la terre tu peux aller. Toutes plantes et tous reliefs t'écoutent et parlent. Tu es la Terre qui marche.

PI-A

Xenogenre : NumberGender

Tout se calcule, tout est logique, tout se construit grâce aux chiffres. Tout n'est que décomposition décimale. Tu es l'essence des mathématiques, le chemin qui guide vers la civilisation et l'espoir de toujours avancer et faire plus. Tu trouves toujours la solution à tout, la pièce manquante du puzzle. Lorsque le monde est chaotique, tes pouvoirs des chiffres arrangent et rangent l'illogisme. Tes instruments mathématiques sont tes armes, mais ta plus aiguisée est ton esprit calculateur.

Ulysses